# ODYSSEY AVENTURA

ODYSSEY AVENTURA 1984 - NÚMERO 6

Páginas 2 e 3

## FIQUE EM FORMA PARA SER UM CAMPEÃO

6 e 7

## CLAY PIGEON

2 e 3

# JOYSTICKS

# SUPER BEE

*Uma abelhinha gulosa e um estande de tiro bem diferente dos convencionais, são as novas atrações que o Odyssey lançou para desafiar sua rapidez e habilidade. No "Super Bee", você tem que evitar que a abelha bata no muro e seja devorada pela insaciável aranha. Já no "Clay Pigeon", você vai ajudar o atirador a acertar muitos discos para ser um campeão.*

## SUPER BEE

"Super Bee" é uma abelhinha viva e muito gulosa. Ela aparece passeando na tela e, de repente, começa a correr mais e mais, em busca das frutinhas que vão aparecendo em seu caminho. Ela adora limão, maçã, pera, uvas e morangos e cada vez que come uma delas você ganha pontos. Só que "Super Bee" não olha por onde anda e corre o risco, o tempo todo, de se esborrachar num dos muros que atrapalham seu caminho. Você é o responsável por esse passeio, guiando "Super Bee" através da tela, da esquerda para a direita, de cima para baixo, ou ao contrário. Mas, duas coisas você não pode fazer: andar enviezado através da tela nem controlar a velocidade da abelhinha. É que ela tem "os olhos maiores que a barriga" e voa ligeiro e direto na direção de seu alvo gastronômico. Ela nem se lembra que se bater num muro vai cair no chão e a aranha vai descer do alto da tela e fazer sua refeição: "Super Bee" como prato principal e você como candidato a começar tudo outra vez, do zero.

Para poder conduzir "Super Bee" com segurança, é bom saber de alguns detalhes. Primeiro, a abelhinha só tem uma vida, quando a partida começa. Mas sempre que você atingir uma determinada pontuação, ela vai ter uma vida extra. O jogo tem 10 níveis de dificuldade e em cada um deles o número de pontos necessários para se ganhar vidas extra cresce progressivamente. Quando estiver jogando, fique de olho no placar. Cada vez que você superar os limites, terá uma vida extra, mas vai continuar o vôo, até que "Super Bee" bata num muro. Quando isso acontecer, ela vai aparecer de novo na tela e o placar continua marcando pontos.

A velocidade de "Super Bee" também é progressiva, mas obedece a uma regra constante: entre 0 e 45 segundos de jogo ela estará na velocidade mais lenta. Entre 45 e 70 segundos, estará na velocidade intermediária e de 70 segundos em diante, ficará bem rápida. Outro detalhe importante: cada fruta que "Super Bee" come se transforma numa barreira que fica na tela, atrapalhando o vôo. Você seleciona os níveis de dificuldade através do teclado alfa-numérico. Do 0 ao 8, os labirintos são fixos e sua dificuldade vai desde o mais simples ao mais complexo. No nível 9, a partida começa com o labirinto do nível 0 e vai passando pelos outros labirintos cada vez que você usa uma vida extra. Comece pelo 0 e passe para o outro nível quando já estiver bem treinado no anterior.

## CLAY PIGEON

"Clay Pigeon" é o nome daqueles discos que são arremessados ao ar nos estandes de tiro ao alvo e que os atiradores acertam durante o vôo. "Clay Pigeon" é o cartucho que vai fazer você se sentir um verdadeiro atirador. Basicamente, o jogo consiste em acertar os discos que são arremessados através da tela. Seu atirador está em baixo, com a carabina, e tem dois tiros em sequência, entre cada parada para recarregar a arma. Os discos são lançados sozinhos ou em pares e a cada bateria de arremesso é preciso acertar pelo menos 80% dos discos arremessados para que a outra série de arremessos seja iniciada. Caso contrário, a partida termina.

Seu atirador move-se apenas da direita para a esquerda e vice-versa. Ele pode se abaixar também. A cada dois tiros em seguida, a arma sai da posição de tiro e é recarregada automaticamente. Mas se você está achando que atirar em discos que voam pela tela é monótono, nem imagina o que "Clay Pigeon" lhe reserva. Seu atirador está na posição, atirando a cada alvo lançado. Mas, se ele se distrair, um dos discos pode se perder e cair. Sabe onde? Justamente na cabeça do seu atirador. Você pode escapar dos discos perdidos, andando de um lado para o outro. Mas, se for atingido por um deles, vai levar um tombo e você vai perder muitos tiros. Você tem que saber alguma coisa sobre o lugar onde está esse estande de tiros. Perto dali vivem muitos patos que, de vez em quando, resolvem sobrevoar a área de tiro. Esses patos têm uma péssima mania: "sujar" o campo enquanto voam. Seu atirador pode livrar-se do inconveniente movendo-se de um lado para outro, ou atirando nos patos. Mas, se os bichinhos o acertarem, ele vai sacudir a arma que pode disparar e então você terá de esperar que recarregue para voltar aos discos. Um pouco mais perigosas, são as águias. Elas atacam o atirador e ele pode fugir ou tentar matá-las. Para isso, terá de atingí-las duas vezes em seguida. Cuidado com as águias: se elas acertarem o atirador, o jogo termina.

# CLAY PIGEON

# SEGREDOS

## Missão Quase Impossível

*Frogger e Serpente do Poder são dois novos cartuchos que estão fazendo o maior sucesso. Eu, o Mago Odyssey, vou contar a vocês todos os segredos para ajudar Frogger em sua travessia e para lutar contra o perigo da Serpente e da Rocha Vulcânica.*

## FROGGER

Este é um dos jogos de maior sucesso em todo mundo. Parece fácil, mas atravessar uma estrada supermovimentada e cruzar um rio saltando por sobre troncos, tartarugas que mergulham a todo instante e jacarés famintos não é tarefa tranquila para um sapo. Você é que tem de ajudá-lo, com seus reflexos rápidos, habilidade treinada e sangue frio. Eu vou contar a você todos os truques para levar Frogger são e salvo, junto com sua companheira, à barranca do rio.

O jogo tem oito níveis de dificuldade que se desenrolam sempre na mesma sequência. Primeiro você tem de atravessar a estrada. Chegando na calçada oposta, Frogger aparecerá imediatamente na margem inferior do rio, de onde terá de saltar sobre troncos e tartarugas, apanhar sua companheira que aparece sobre um tronco e chegar a um dos cinco barrancos superiores. Cada vez que um barranco é atingido, Frogger volta a aparecer na beira inferior da estrada e aquele barranco não voltará a aparecer, até que você passe para um nível mais adiantado.

No primeiro nível, você pode tentar atravessar a estrada entre o primeiro e o segundo carrinho da fila inferior (esses carrinhos passam em blocos de três). Atravesse a estrada sempre em linha reta, pois, embora Frogger possa saltar para os lados, fazer isso na estrada é atropelamento na certa. Estando na beira do rio, não tenha pressa de começar a travessia. Miss Frogger vai aparecer sobre um tronco, já no meio da tela, Para salvá-la, espere que ela desapareça pelo canto direito e volte a aparecer no canto esquerdo. Então, pule sobre a última tartaruga de um grupo de três que aparece no canto direito (espere que elas cheguem até Frogger para pular) e então salve Miss Frogger. Prossiga saltando até um dos barrancos, de preferência o do canto esquerdo, que é o mais difícil. Para pular nesse barranco você tem de ser muito ágil. Faça assim: quando estiver sobre uma tartaruga da fila mais alta, pule para cima, num tronco. Mais ou menos no centro da tela, volte para uma das tartarugas e espere que ela chegue até bem perto do canto esquerdo da tela. Note que os troncos se alternam: um maior e outro menor. Espere que o tronco menor passe e pule logo sobre a primeira parte que aparecer do tronco maior. Com a maior rapidez que você conseguir, faça os seguintes movimentos com a alavanca do controle: para cima reto, para cima à esquerda, para cima reto e novamente para cima à direita. Tudo isso ao mesmo tempo, quase com um giro da alavanca. Cuidado para não mover o controle para baixo, senão Frogger cai na água.

Conquistado esse barranco, os outros são fáceis, é só saltar direto para cima, estando atento apenas para os jacarés que aparecem de repente no barranco e comem o Frogger.

A partir do nível 2, para atravessar a estrada, espere sempre que os três carros da primeira fila passem e então comece a travessia. Quanto maior o nível de dificuldade, mais rápido e em maior número passam os carros. Não seja afobado: atravesse rápido, mas sempre nos intervalos seguros. Quanto ao rio, entre os troncos, começam a surgir jacarés.

Você terá de saltar sobre as costas deles. Isso não é perigoso se você evitar saltar na cauda (o Frogger cai na água) e se não for apressadinho: um salto antes da hora e Frogger cai direto na boca do bicho.

A partir do quinto nível, uma cobra vai aparecer na barranca inferior do rio. Isso quer dizer que você vai ter de esquecer Miss Frogger, pois não terá tempo de esperar que ela apareça pela segunda vez. Suba depressa e pule no barranco.

Lembre-se de que você tem um tempo limitado para concluir cada travessia. Por isso, procure andar sempre para cima e não para os lados, o que o faz perder tempo.

## SERPENTE DO PODER

Rocha Vulcânica é o nome de um pequeno planeta perdido no espaço, dominado por terríveis criaturas da Aliança Extraterrestre. Essas criaturas são Cripta, Godo e Argus e são comandadas por um monstro mais terrível ainda: a "Serpente do Poder". Você está viajando no seu trenó espacial e chega a Rocha Vulcânica, onde terá de enfrentar esses poderosos inimigos, além dos perigos das erupções vulcânicas que acontecem a todo instante nesse planetóide hostil. Trata-se de uma missão arriscada e que exige de você uma atenção visual muito grande e reflexos rápidos e precisos nos movimentos do controle. Qualquer descuido e você será atingido por uma rocha vulcânica que cai do espeço ou pelos raios laser que a Serpente emite com seus olhos. Você não pode nem mesmo esbarrar no corpo da Serpente, pois isso destrói sua nave. Mas meus poderes intergaláticos me permitem conhecer os segredos dessa terra estranha. Vou contá-los a você e ajudá-lo a marcar muitos pontos nessa batalha.

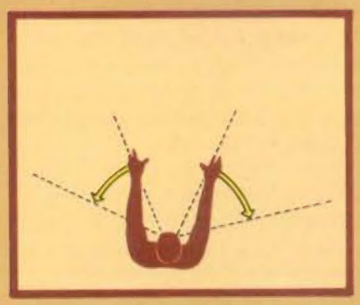
Seu trenó espacial aparece ao fundo da tela, do lado direito, por entre os morros cor de rosa. Uma vez em missão, você não poderá voltar ao esconderijo. Nem tente.

O primeiro perigo são as rochas vulcânicas que caem sobre o trenó. Sobrevoe o espaço em torno do vulcão e atire constantemente nas rochas. Entretanto, quando a chuva de rochas se concentrar de de um lado da tela, saia por uma lateral, e o trenó reaparecerá do outro lado, mais tranquilo. Fique constantemente de olho na Serpente. Quando ela começar a se erguer é sinal de que vai lançar seu olhar de raio laser sobre o trenó. Atire ou desvie. Mas se decidir atirar, lembre-se de que seu tiro nunca poderá matar a Serpente, apenas atordoá-la. Tenha cuidado em não passar muito perto da Serpente, pois ela pode movimentar-se e encostar em sua nave, ou lançar um raio sobre o trenó, antes que você tenha tempo de se defender.

Os monstros da Aliança Extraterrestre também têm uma arma terrível: a porta do vulcão, abaixo da Serpente, que quando se abre lança raios gravitacionais que atraem o trenó. Sempre que estiver na mira, atire na porta. Assim, você evita os raios e marca pontos.

Na medida em que sua pontuação aumenta os raios gravitacionais ficam mais fortes. Portanto, mantenha distância segura dessa armadilha. Finalmente, esteja atento às erupções vulcânicas. Durante elas a Serpente desaparece. E você deve ficar atirando nas rochas de lava e na porta porta, para marcar muitos pontos, sobrevivendo para uma nova etapa.

# SEGREDOS



### CAMPOS DE VISÃO

Visão periférica é aquela que permite que você veja coisas sem estar olhando diretamente para elas. Para conseguir ampliar a sua visão periférica, faça os seguintes exercícios: de pé, em frente a uma parede, estique os braços para frente, olhe para os dedos e mexa-os. Agora, vá abrindo os braços devagar, sempre na mesma altura e sem parar de mexer os dedos. Continue olhando para frente: então, esconda alguns dedos e, fazendo de conta que não sabe quantos são, conte-os, só com os olhos, sem virar a cabeça. Se acertar, abra um pouco mais os braços. Faça isso até errar a conta duas vezes. Repita o exercício várias vezes e logo você estará pronto para ver tudo o que se passa na tela, ao mesmo tempo.
Importante: se você "roubar" na contagem não vai conseguir tirar vantagem do exercício.

## FIQUE EM FORMA

*Ao contrário do que parece, o videogame não mexe só com sua cabeça. Para ser um campeão, cuidar da forma física também é importante. Conheça aqui alguns truques que vão deixá-lo no ponto, preparado para enfrentar todos os desafios que cada jogo traz para você.*

### AGILIDADE NOS DEDOS

Dedos rápidos você consegue com treino. Como se tocasse piano, bata os dedos em algum lugar (uma mesa, por exemplo), dois de cada vez, da mesma mão. Depois bata um de cada mão, alternadamente. Tente um ritmo, como 1-3-2-4-1-3-2-4-1-3-2-4.

### MÚSCULOS DO PESCOÇO

A tensão pode causar dores. Para manter-se relaxado, gire a cabeça em círculos, primeiro para a direita, depois para a esquerda, Faça movimentos amplos e lentos. Repita várias vezes.

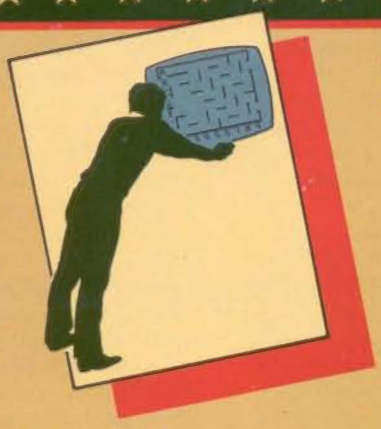
### CUIDADOS COM O CORPO

*Qualquer excesso faz mal, joga muito também. Alguns problemas podem acontecer c seu físico. Veja quais e como lidar com eles.*

PESQUISA

# DESCUBRA QUEM É VOCÊ

*Que tipo de jogador é você? Calmo ou nervoso? Sério ou gozador? Mesmo que você nunca tenha prestado atenção, a sua maneira de jogar é reveladora. Nós estivemos observando o pessoal durante os torneios e descobrimos muita coisa. Veja em que tipo de descrição você se enquadra.*



### AGRESSIVO

Permanece tenso o tempo todo, força demais os controles, fica bravo e pragueja alto. Quase entra com o rosto na tela, enquanto mantém os pés longe da máquina.

### TÍMIDO

Jamais grita ou fala sozinho. Não olha para os lados e mantém os braços colados ao corpo tanto quanto possível. Parece assustado e não coloca as iniciais na tela.

## MÃOS, DEDOS E PULSOS

**Problema** — Os controles podem causar calos nas mãos e dedos e os movimentos contínuos podem provocar dores ou até cãimbras nos dedos e pulsos.
**Solução** — Se você é sensível, proteja as mãos com bandagem ou luvas, ou use um creme para amaciá-las. Quanto às dores, procure fazer exercícios com os dedos e pulsos, para acostumar-se aos movimentos.

## BRAÇOS E OMBROS

**Problema** — O braço usado para jogar pode ficar tenso após um certo período de jogo. Logo começa a doer e o desconforto atinge os ombros.
**Solução** — Mover os controles nervosamente não melhora o desempenho no jogo. Seja mais suave. Nos intervalos entre uma partida e outra procure movimentar os braços e os ombros e em seguida relaxá-los, soltando os braços em direção ao chão, bem moles.

## PESCOÇO E COSTAS

**Problema** — A tensão e a má posição também provocam dores nas costas e no pescoço.
**Solução** — Mantenha as costas retas e relaxadas enquanto estiver jogando. Quanto ao pescoço, faça exercícios com a cabeça frequentemente, sobretudo entre uma partida e outra. Nunca esqueça de fazer intervalos para descanso enquanto joga. O mundo não vai acabar amanhã, não é mesmo?

## CORAÇÃO

**Problema** — É muito raro e provavelmente você nunca ouviu falar em um caso de ataque durante um jogo. Entretanto, pessoas com problemas de coração podem ser levadas ao stress por causa da empolgação do jogo.
**Solução** — Pessoas com problemas de coração devem evitar as emoções. Sobretudo não devem levar o jogo a sério.

## PERNAS

**Problema** — Ficar muito tempo em pé ou sentado em posições pouco convencionais causa dores, adormecimentos e outros aborrecimentos semelhantes.
**Solução** — Se você tiver de jogar em pé, faça intervalos entre uma partida e outra e sente. Se estiver jogando sentado, acomode-se da melhor maneira possível e troque de posição de tempos em tempos.

## FACE E OLHOS

**Problema** — Estar diante de um vídeo por muito tempo causa fadiga aos olhos, porque você os força demais. Certas pessoas também apresentam problemas de pele por ficarem com o rosto muito perto da tela.
**Solução** — Entre uma partida e outra, procure andar à luz do dia, olhar ao redor ou fechar os olhos um pouco, para descansar. Você pode, também, usar óculos escuros (mas não muito). E mesmo que não tenha problemas de pele, mantenha-se prudentemente afastado do vídeo. Os fios dos controles têm um comprimento suficiente para isso.

## NERVOSO

É um sofredor, até quando joga um cartucho fácil. Em pé, não pára quieto com as pernas, fala sozinho o tempo todo, aconselhando a si próprio. Seu jogo é rápido.

## CONFUSO

Não tem estilo. Não ri nos jogos engraçados e sorri amarelo enquanto é eliminado. Competindo, nunca faz a manobra correta. Na verdade, ele nunca sabe onde vai.

## CRIATIVO

Posiciona-se diante da tela como se estivesse esquiando. Faz caretas e mostra a língua. Murmura, mas não diz nada e nunca usa a mesma inicial na tela.

## EQUILIBRADO

Conhece muitos jogadores. Usa sempre a mesma inicial na tela. Estuda o jogo e planeja táticas. Marca pontos com segurança e um leve sorriso de aprovação.

Os vencedores de Bauru

Os finalistas do Paineiras

# OS TORNEIOS

## BAURU

Durante 10 dias, de 5 a 14 de outubro, o Sesc de Bauru virou uma verdadeira festa com o II Torneio Odyssey daquela cidade. Os jogos foram disputados em três categorias: Infantil, com o "Senhor das Trevas"; Juvenil, com o "Come-Come II"; e adulto, com o "Tartarugas". Foi um torneio emocionante, que revelou um novo recordista: Dener Roberto Simões, no "Come Come II". Parabéns a ele e a todos os campeões. Veja a classificação:

**INFANTIL — Senhor das Trevas**

**1º lugar** — Carlos Alberto Bombini - 1.822 pontos;
**2º lugar** — Márcio Cardoso Kramberk - 1.333 pontos;
**3º lugar** — Marcelo Vinícius Malini - 1.030 pontos.

**JUVENIL — Come-Come II**

**1º lugar** — Dener Roberto Simões - 2.054 pontos;
**2º lugar** — Rodrigo Cezar Malini - 1.469 pontos;
**3º lugar** — Maurício Cardoso Kramberk - 1.295 pontos.

**ADULTO — Tartarugas**

**1º lugar** — Rinaldo José Serrano - 22.210 pontos;
**2º lugar** — Maria de Lurdes Santos - 22.120 pontos;
**3º lugar** — Tullo de Biaggineto - 15.570 pontos.

## PAINEIRAS

O pessoal da capital também esteve demonstrando suas habilidades no torneio realizado no clube Paineiras do Morumbi. As três categorias foram "Come Come", "Senhor das Trevas" e "Didi na Mina Encantada". A disputa foi bastante acirrada e jovens, crianças e adultos revelaram-se ótimos esportistas. Conheça os vencedores desse torneio. Para todos eles o nosso incentivo. Valeu turma, continuem assim.

**Come-Come**

**1º lugar** — Alexandre de Castro Figueiredo - 1.128 pontos;
**2º lugar** — Maria Fernanda G.S. Requejo - 1.055 pontos;
**3º lugar** — Alexandre G.S. Requejo - 1.037 pontos.

**Senhor das Trevas**

**1º lugar** — Roberto de Ávila Miranda - 996 pontos;
**2º lugar** — Eduardo V.F. Mendes - 947 pontos;
**3º lugar** — Alexandre Yamada - 908 pontos.

**Didi**

**1º lugar** — Fernando Martins - 471 pontos;
**2º lugar** — Renato de Brito P. Passante - 411 pontos;
**3º lugar** — Claudio Helzel - 370 pontos.

# HIGH SCORES

# RECORDES NOVOS

*O novo recorde do Tartarugas é de Antônio A. de Castro com 105.970 pontos.*

*Fabiano C. de Castro é o novo recordista do Come-Come II, com 7.431 pontos.*

*A liderança do Demon Attack agora é do Fausto Trautwein, com 278.530 pontos.*

*O Cleber M. de Holanda inaugura o placar do Macacos Me Mordam, com 100 pontos.*

*O pessoal de casa está caprichando e quebrando os recordes do Odyssey. Desta vez, foram quebrados quatro: "Tartarugas", "Demon Attack", "Come-Come II" e "Fliperama". Você também pode ter seu recorde publicado. Basta enviar a foto da tela com a sua pontuação mais expressiva para o Comandante Record, rua Dr. Melo Alves, 448 — CEP 01417 — Cerqueira Cesar, São Paulo — Estado de São Paulo.*

### TARTARUGAS

| | | |
|---|---|---|
| 1º — | Antônio A. de Castro — Belo Horizonte (MG) | 105.970 |
| 2º — | Fabiano C. de Castro — Belo Horizonte (MG) | 78.670 |
| 3º — | Marcelo P. Mariano — Piracicaba (SP) | 64.710 |
| 4º — | Roberto A. Alexandre — Curitiba (PR) | 61.210 |
| 5º — | José J.T. Moreira — Guarulhos (SP) | 52.650 |

### SENHOR DAS TREVAS

| | | |
|---|---|---|
| 1º — | Linco Kczan — Juaiporã (PR) | 8.073 |
| 2º — | Adriano L. Scarabelot — Pato Branco (PR) | 7.071 |
| 3º — | Carlos E. Ramos — Niterói (RJ) | 6.076 |
| 4º — | Fausto D.C. Trautwein — Cambará (PR) | 5.808 |
| 5º — | Tullo Cavallazzi — Florianópolis (SC) | 4.829 |

### MACACOS ME MORDAM

| | | |
|---|---|---|
| 1º — | Cleber M. de Holanda — São Paulo (SP) | 100 |

### SERPENTE DO PODER

| | | |
|---|---|---|
| 1º — | Luis E.A.S. Refinetti — Santo André (SP) | 39.845 |

### DEMON ATTACK

| | | |
|---|---|---|
| 1º — | Fausto Di Creddo — Cambará (PR) | 278.530 |
| 2º — | Júlio Vitor Ribeiro — Goiânia (GO) | 54.730 |
| 3º — | Adalberto R. Simões — Rio de Janeiro (RJ) | 50.970 |
| 4º — | David Diniz Loubeh — Uberaba (MG) | 22.905 |
| 5º — | Roberto França — Cuiabá (MT) | 12.635 |

### COME-COME

| | | |
|---|---|---|
| 1º — | Antônio A. de Castro — Belo Horizonte (MG) | 9.999 |
| 2º — | Haroldo C. Sereza — Aracaju (SE) | 9.981 |
| 3º — | Cleber Moreira de Holanda — São Paulo (SP) | 9.980 |
| 4º — | Rubismar E Guitel — Cruz Alta (RS) | 9.952 |
| 5º — | Alexandre Roses Sondero — São Borja (RS) | 5.607 |

### COME-COME II

| | | |
|---|---|---|
| 1º — | Fabiano C. de Castro — Belo Horizonte (MG) | 7.431 |
| 2º — | Antônio A. de Castro — Belo Horizonte (MG) | 7.177 |
| 3º — | Cleber M. de Holanda — São Paulo (SP) | 6.609 |
| 4º — | Dario André Lensi — Guaratinguetá (SP) | 4.069 |
| 5º — | Alexandre dos Santos — Rio de Janeiro (RJ) | 3.579 |

### DIDI

| | | |
|---|---|---|
| 1º — | Arlei Costa Jr. — São Miguel do Iguaçu (PR) | 4.441 |
| 2º — | Itamar Alves de Souza — São Caetano do Sul (SP) | 3.577 |
| 3º — | Paulo Siqueira Jr. — São Paulo (SP) | 3.520 |
| 4º — | Valdir Bertoldo Galindo — Carapicuiba (SP) | 3.194 |
| 5º — | Celso A.A. Arantes — Aguaí (SP) | 3.000 |

### ABELHAS ASSASSINAS

| | | |
|---|---|---|
| 1º — | Marcos D. do Nascimento — Ribeirão Pires (SP) | 109.999 |
| 2º — | Arnaldo de Aguiar Jr. — Cardoso (SP) | 79.809 |
| 3º — | Antônio A. de Castro — Belo Horizonte (MG) | 64.720 |
| 4º — | Cleber M. de Holanda — São Paulo (SP) | 59.603 |
| 5º — | Newton Lopes Jr. — Brasília (DF) | 57.849 |

### FLIPERAMA

| | | |
|---|---|---|
| 1º — | Michelson A. do Rosário — Rio de Janeiro (RJ) | 999.960 |
| 2º — | Antônio A. de Castro — Belo Horizonte (MG) | 999.360 |
| 3º — | Nevacir R. Carmona — São Paulo (SP) | 828.050 |
| 4º — | Roosevelt De Maio — São Paulo (SP) | 409.250 |
| 5º — | Alexandre R. Sondero — São Borja (RS) | 164.690 |

### OVNI

| | | |
|---|---|---|
| 1º — | Athos Peter Rothen — Três Passos (RS) | 4.456 |
| 2º — | Roberto Ambrasevícius — São Paulo (SP) | 1.891 |
| 3º — | Fausto Di Creddo Cambará (PR) | 1.474 |
| 4º — | Cleber M. de Holanda — São Paulo (SP) | 1.654 |
| 5º — | Vicente F. do Paço — Rio de Janeiro (RJ) | 1.531 |

# ENCONTRO

## PONTUAÇÃO MÍNIMA

Qual o mínimo de pontos necessários para se registrar um recorde em qualquer jogo?

**Uldélio C. Mandolesi Jr.**
**Itajubá - MG**

*Não existe um limite mínimo previamente estipulado para se registrar um recorde. Você deve tomar como base as tabelas que o Comandante Record publica em todas as edições da Odyssey Aventura e tentar marcar uma pontuação maior que a do último colocado, para ter chance de se colocar entre os cinco primeiros. O Comandante Record manda avisar, porém, que recebe muitas cartas com fotos e que, por isso, é bom tentar uma pontuação mais alta que a do primeiro colocado, para garantir sua classificação. Mas se você mandar uma foto de um jogo que ainda não foi relacionado pelo Comandante, então seja qual for sua pontuação ela será registrada, inaugurando o placar.*

## BOM FUNCIONAMENTO DAS TVS

O Odyssey prejudica o bom funcionamento de alguma televisão? Vocês lêem todas as cartas que chegam?

**Wladimir B.R. Monteiro Filho**
**Teresina - PI**

*O Odyssey não interfere de maneira algumas com o funcionamento de qualquer aparelho de TV. Se houver defeitos no seu televisor após a instalação do console, verifique se você procedeu corretamente, conforme indica o manual do proprietário. A ligação mal feita pode prejudicar a imagem dos jogos ou do televisor.*

*Quanto às cartas, todas elas são lidas atentamente, pois tudo o que nossos amigos têm a dizer é importante para nós.*

## ALTERAÇÃO NA ALAVANCA

Queria saber se a alavanca do controle pode ser aumentada.

**Athos Ferreira Silva Jr.**
**Belo Horizonte - MG**

*Não há possibilidade de se alterar somente a alavanca do controle Odyssey. Para conseguir isso, a única alternativa seria você tentar uma solução do tipo caseiro, emendando na alavanca algum tipo de extensão. Mas, atenção: nós não recomendamos esse procedimento, primeiro porque você pode perder a garantia de seu console, segundo, porque experiências desse tipo podem danificar seriamente seu aparelho. Talvez você ainda não tenha notado, mas embora a alavanca do Odyssey pareça pequena demais em comparação com os jogos de fliperamas, por exemplo, verifique que para movimentar bem o controle não é necessário segurar a alavanca com toda a mão. Ao contrário, em alguns jogos (Frogger, por exemplo), você consegue muito maior agilidade se fizer os movimentos usando apenas o polegar e o indicador. Experimente.*

## ODYSSEY EM BRANCO E PRETO

Tenho um televisor branco e perto. Isso não pode causar defeito no Odyssey?

**Ildefonso Pelaes Neto**
**Campinas - SP**

*O console Odyssey pode ser ligado em qualquer tipo de televisor. Num aparelho preto e branco, a única diferença é que os jogos não serão coloridos. Isso não é prejudicial tecnicamente, embora possa atrapalhar a visibilidade dos detalhes na tela.*

## CONTROLES GASTOS

Onde posso encontrar um controle manual novo para o console, pois o meu está gasto. Serve um controle de outra marca ou tem de ser do próprio Odyssey?

**José Barbosa Temoteo**
**Duque de Caxias - RJ**

*Você pode encontrar um novo controle em qualquer assistência técnica autorizada Philips e lá mesmo mandar efetuar a troca. Se preferir um controle de outra marca, um técnico especializado poderá fazer a substituição. Entretanto, lembramos a você que os controles do Odyssey foram estudados especialmente para proporcionar o melhor rendimento possível de seu console.*

*Em tempo, uma dica: embora uma máquina não dure para sempre, os controles do seu Odyssey poderão ter vida muito mais longa se você usá-los com certa delicadeza. Sabemos que em certos momentos a empolgação nos torna mais agressivos, mas movimentar os controles com muita força não altera o andamento do jogo: só desgasta mais facilmente seus componentes internos.*

## PARTICIPAÇÃO NOS TORNEIOS

Nos torneios Odyssey só pode entrar quem é do Clube ou qualquer pessoa pode participar?

**Ricardo Rodrigues**
**São Paulo - SP**

*Os torneios Odyssey, em todo o País, são abertos ao público em geral, de todas as idades. Não há necessidade de ser sócio do Odyssey Clube para participar, nem mesmo de possuir um console. Basta a vontade de competir e, é claro, espírito esportivo.*

## TROCA DE CORRESPONDÊNCIA

Querem trocar correspondência:

**Alexander Gonçalves Alves** — Rua Guarany, 53 - Ap. 2 - São Vicente - SP - CEP 11300.
**Allan C.M. Fonseca** — Rua Quixadá, 351 - Nova Floresta - MG - CEP 30000.
**Reinaldo C. de Britto** — Rua Massarandiba, 429 - Santo André - SP - CEP 09200.
**Athos Ferreira Silva Jr.** — Rua Chumbo, 31 - Ap. 201 - Belo Horizonte - MG - CEP 30000.
**Rodrigo O.P. Milon** — Rua da Consolação, 31 - Manaus - AM - CEP 69000.
**Antônio Andrade de Castro** — Rua Bahia, 1010 - Ap. 1403 - Belo Horizonte - MG - CEP 30000.
**Antônio José P. Bastos** — Rua Xingu, 349 - Ap. 201 - Bento Gonçalves - RS - CEP 95700.
**Domingos A.S. Liguori** — Rua Xingu, 349 - Ap. 201 - Bento Gonçalves - RS - CEP 95700.
**Mal Cavalcanti Grego** — Rua Cel. Manoel Otoni, 133 - Goianinha - RN - CEP 59173.
**Hélio Coelho Jr.** — Rua Vila Cristina, 206 - Petrópolis - RJ - CEP 25600.
**Gilberto Thomazeti** — Rua Carlos Maximiliano, 218 - Jundiai - SP - CEP 13200.
**Acácio S.R. Filho** — Av. do Estado, 46 - São Paulo - SP - CEP 03215.
**Wladimir B.R. Monteiro Filho** — Rua Goiás, 798 - Teresina - PI - CEP 64000.
**Charles Schneider** — Rua Gal. Osório, 4217 - Blumenau - SC - CEP 89100.
**Fabiano Coppe Tavares** — Rua Cirene, 110 - Varginha - MG - CEP 37100.
**Simoni Ramos Castello** — Rua Guaiacuína, 58 - Rio de Janeiro - RJ - CEP 21510.

## ATENÇÃO

Se você recebeu a sua "Odyssey Aventura" **pelo correio**, já está **automaticamente inscrito** no Clube Odyssey.

A seguir, continuamos a publicar a relação dos membros do Clube, que pediram inscrição através de cartas:

Gilberto A.R. Sousa, Macaúbas (BA); Clovis de Figueiredo, Tapejara (RS); Mário Deciomo, Embú (SP); Saulo Holanda, Arapiraca (AL); Luciano Cerutti, Tapera (RS); Clauder Diniz, Bicas (MG); Rosangela Sarout, São Paulo (SP); Luiz C. Franco, Belém (PA); Maurício Coppini, S.B. do Campo (SP); Luciana F. de Gouveia, Nova Iguaçu (RJ); Fábio L. Mariot, Florianópolis (SC); Edney Caltabiano, São Paulo (SP); José R. Zerneri, E.S. do Pinhal (SP); Márcio A. Rossini, Rio Claro (SP); Alcione J.M. de Oliveira, Rio de Janeiro (RJ); Ivanilde V.R. Santana, Rio de Janeiro (RJ); Regis A. Giovelli, Guarani das Missões (RS); Gilvani C. Schiessl, Rio Negrinho (SC); Carlos C.B. Marasca, Araraquara (SP); Antônio Miranda Jr., São Paulo (SP); Alexandre O.A. Lima, Rio de Janeiro (RJ); Fernanda S. Sakama, São Paulo (SP); Valdir S. Ribeiro, Itapetinga (BA); George V. de Azevedo, Recife (PE); Victor D.A. Alves, Fortaleza (CE); Rogério H. de Paula, Sorocaba (SP); Jeffrey Winardi, São Paulo (SP); Jediel S. Guedes, Rio de Janeiro (RJ); Waldemir H. de Queiroz Jr., Capão Bonito (SP); Walbert R.M. de Lima, Salvador (BA); Marília R.G. Aguiar, Araras (SP); Bráulio G. M. Brum, Bagé (RS); Vera R.C. Serra, Belém (PA); Adelmo P. Santos, Santo Antônio de Jesus (BA); Anne M. Heidrich, Timbó (SC); Anchises M.G. de Paula, São Paulo (SP); Ernesto Z. Nicolini, Bento Gonçalves (RS); William R. Longobucco, Rio de Janeiro (RJ); Sandro M. Kozikoski, Pariquera-Açu (SP); Tânia B.S. Silva, Caçapava (SP); Arley L. Lambert, São Paulo (SP); Marcelo de Souza, São Paulo (SP); Eliane M. Tamada, Mairiporã (SP); José M. da Silva, Gama (DF); Walfrido K. Svoboda, Curitiba (PR); Henrique C. Braga, Belo Horizonte (MG); Fernando R. Otten, Porto Alegre (RS); Ivan V. Salles, São Gonçalo (RJ); Marcelo H. Machado, Sant'Ana do Livramento (RS); Marcos L. Salvador, Timbó (SC); Oziel O. da Silva, Rio de Janeiro (RJ); Alfrediomar Teixeira, Cacoal (RO); Christiano dos Santos, São Paulo (SP); Heber D. Sampaio, Iguatu (CE); Alexandre M.A. Sousa, Taguatinga (DF); Ricardo A.H. de Mello, Taubaté (SP); Custódio A. Albuquerque Jr., Fortaleza (CE); Ricardo S. Caldeira, Rio de Janeiro (RJ); Haroldo T. Yoshimo, Belém (PA); Marcos R. Barbosa, São Paulo (SP); Sandro De Bona, Canoas (RS); Marcelo R. Pacheco, Blumenau (SC); Ronaldo Martinelli, São Paulo (SP); Luis A.S. Aguiar, São Paulo (SP); Marta M. Pedersoli, S.J. da Barra (SP); Marcus V.F. do Nascimento, Rio de Janeiro (RJ); José C.G. de Almeida, Duque de Caxias (RJ); Taísa Moresco, Porto Alegre (RS); Paulo F.N. Moreno, São Luís (MA); Giuliano A. de Bem, Juiz de Fora (MG); Rose G. Teixeira, São Paulo (SP); Georgina M. Soares, São Paulo (SP); Rodrigo O. Luís, Orlândia (SP); João C. Justo, Santa Bárbara D'Oeste (SP); Marcelo Pizzol, Piracicaba (SP); Mauricio A. Ferreira, São Paulo (SP); Fábio L. Imabe, Guarulhos (SP); Onivaldo Freitas Jr., Taubaté (SP).

ODYSSEY AVENTURA

1984 — NÚMERO 6

EDITOR — Mauro Ivan Pereira de Mello. EDITOR EXECUTIVO — Manuel Valverde. TEXTO/FOTOS — Rodrigo Fernandes, Ana Cristina, Antonio Benedito Moura, Cláudio Larangeira, Maysa Penna. ARTE — Álvaro Ferreira Filho, Joaquín Sixto Tomás Mieres, José dos Santos Coelho, Oswaldo Ferreira da Silva, Renato Mateos, Natanael Longo de Oliveira.

Publicação periódica editada pela Mauro Ivan Marketing Editorial. Reprodução parcial ou total das fotos e matérias, só com autorização expressa dos editores. Correspondência para MIM Editorial, rua Dr. Melo Alves, 448 — CEP 01417 — São Paulo (SP). Tels. 280-3727/852-1987.
Impressão: CLY

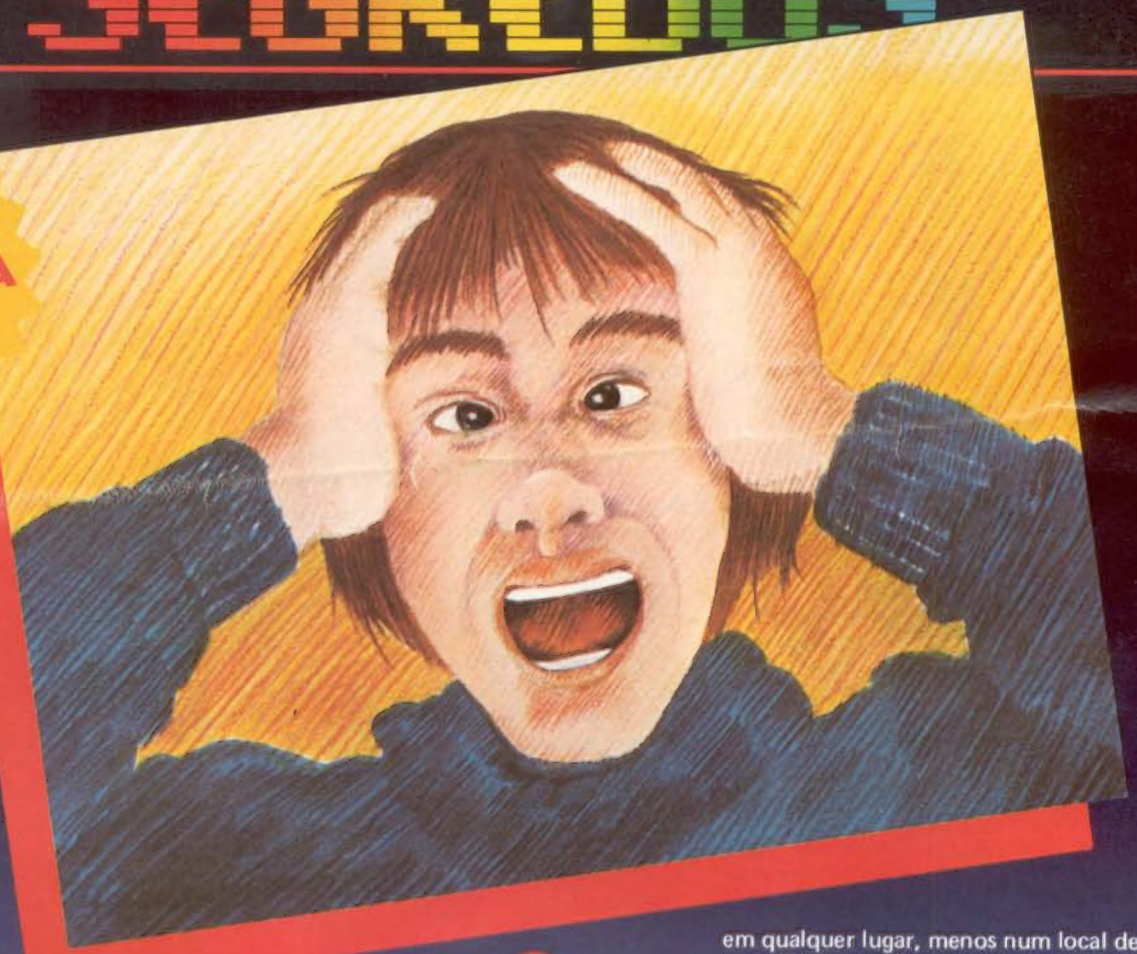
**Produzido sob a supervisão da PHILIPS DO BRASIL LTDA. São Paulo — SP.**

MAURO IVAN MARKETING EDITORIAL

Nº 0122 1984 MEFB

# SEGREDOS

PELA PRIMEIRA VEZ



## AS REGRAS NÃO ESCRITAS DO VÍDEOGAME

As regras de cada jogo estão escritas nos manuais de instrução. Os truques e segredos eu, o Mago, conto a vocês. Mas há algumas regras que não estão escritas em nenhum lugar e que todo jogador deve saber.

### Nunca abuse de uma máquina

Qualquer um pode se empolgar durante uma partida. Mas nunca se esqueça de que a máquina é a amiga que lhe proporciona seu "hobby" predileto. Embora resistente, ela não está preparada para os "ataques" dos jogadores mais nervosos ou "entusiasmados". Seja sempre cuidadoso, com seu console ou com os dos estandes. Mesmo que o jogo não seja seu, se todos cuidarem bem da máquina, todos poderão usá-la muito tempo.

### Não leve o jogo muito à sério

Você é bom, ninguém duvida disso. Mas nunca se esqueça que um jogo é um jogo e que sua finalidade principal é a de divertir. Por isso, nunca leve o jogo tão a sério, a ponto de ficar muito nervoso. Você pode sofrer fisicamente com isso, como, por exemplo, ter dores de cabeça extras. Ou pode perder um amigo, se estiver muito "esquentado". Num jogo, ganha-se e perde-se. Essa regra é imutável.

### Não distraia os outros jogadores

Os aficcionados do videogame têm um espírito jovem e brilhante, em geral. Roupas coloridas, óculos fosforecentes, colares barulhentos, capacetes espaciais complementam alegremente esse estilo, em qualquer lugar, menos num local de jogo. Chamar a atenção dos outros jogadores, seja falando com eles, seja tornando-se o centro de todos os olhares, não é nada recomendável.

### Nunca encoste em outro jogador durante a partida

Quando você estiver vendo alguém jogar, mantenha uma distância razoável. Nunca encoste num jogador, pois ele pode errar e ficar muito bravo com você, o que pode ser perigoso para sua saúde. Se você é do tipo quieto, meio metro de distância é suficiente. Se você for estabanado, é melhor arrumar um binóculo e ver o jogo da arquibancada.

### Nunca minta sobre sua habilidade de jogador

É comum sermos tentados a exagerar um pouco nossas habilidades. Mas mentir a respeito de sua qualidade de jogador não fica bem e você pode até perder seus amigos, quando tiver de prová-la e ... Quando falar de si mesmo ou de suas pontuações, use sempre termos como "aproximadamente", "quase", "algumas vezes", "em certos momentos". Qualquer coisa que termine em "íssimo" pode ficar de fora. Seja humilde.



Escaneado por: MAICON7
Maicon Flavio Firmo Barbosa
e-mail:
neorevolution_26@hotmail.com